

## ДЕЛЕНИЕ НА ПАРЫ, ГРУППЫ

Этот раздел для тех, кто сразу желает в конструктивном ключе наладить работу с группой. А для этого необходимо управлять ей.

Способов разбить большую группу людей на малые – десятки. Это и деление людей по знаку зодиака, цвету волос, полу, чертам характера, дня рождения и т.д.

Я предлагаю к известным вам способам добавить еще несколько.

### ВОРОТЦА

Помимо считалок, существуют жеребьевки, которые применяются в тех случаях, когда необходимо разделить играющих на команды. Например, игроки выбирают с помощью считалки двух детей, а они, договорившись, кто из них как будет называться, берутся за руки и образуют «воротца». Остальные участники друг за другом проходят или пробегают через них. «Воротца» задерживают любого игрока и произносят:

Конь вороной

Остался под горой.

Выбираешь какого коня,

Сивого или златогривого?

Играющий встает позади того, кого выбрал. Ведущим необходимо регулировать количество игроков в командах.

### КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА (ДЕЛЕНИЕ НА МАЛЫЕ ГРУППЫ)

В основе деления на малые группы (они могут быть неодинаковыми по количеству) лежит детская игра «Камень, ножницы, бумага». Все стоят в кругу, вытянув вперед правую руку. После слов ведущего «Камень, ножницы, бумага» каждый из игроков показывает что-то одно: или камень – «рука сжата в кулак», или ножницы – «вилка», образованная двумя пальцами, или бумага – «открытая ладонь». Те, кто выбросил «камень» образуют 1 группу, «ножницы» – 2 группу, «бумага» – 3 группу.

### КРУГ ЗНАКОМСТВ

Игра проводится для больших групп (50-100 человек). Все стоят в кругу, лицом в круг. Ведущий дает задания:

1. Каждому надо найти свою вторую половинку по цвету глаз и познакомиться (так образуются пары).
2. Каждой паре необходимо найти пару схожую с ними по возрасту и познакомиться;
3. Каждой четверке найти четверку схожую с ними по общей массе и познакомиться.

Игра может продолжаться довольно долго, все зависит от того, какое количество групп необходимо ведущему.

### ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ

Ведущий заранее готовит шкатулку, где лежат деревянные геометрические фигуры: кубики, шары, призмы, параллелепипеды в отношении 1:1:1:1) по количеству участников. Каждый, пришедший к Вам на занятие вытягивает одну фигуру и ищет группу себе подобных.

### МЯУКАЕМ И ХРЮКАЕМ

Игроков делят на две команды, завязывают им глаза и перемешивают их между собой. Остальные гости образуют круг. Одна команда «мяукает», другая – «хрюкает». Необходимо как можно быстрее собраться своей командой в «кучу», не выходя из круга.

### НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ

*(по звуку животного)*

Каждый участник получает карточку с названием животного. Игроки закрывают глаза. Каждому животному необходимо найти своих сородичей по их голосам. Жирафы кричат: «Жир – жир!» Лягушки кричат: «Жаб – жаб!» Ослики кричат: «Осе – осе!» Зайцы кричат: «Зай – зай!» По команде ведущего найти сородича по голосу. Задание: каждому виду собраться как можно быстрее.

### **ОРЕЛ ИЛИ ЛЕВ**

Принцип деления на команды может быть и другим. Когда вожаки выбраны при помощи считалки, остальные игроки могут сойтись парами отдельно от вожаков и сговориться между собой, как им называться. Один, например, «лев», другой — «орел» и т. п. Когда все сговорятся, становятся парами и идут к вожакам. Первая пара становится перед вожаками и спрашивает: «Орел или лев?». Вожак выбирает. Таким образом, определяется состав команд.

### **ПЕВАЛКИ – СЧИТАЛКИ**

В некоторых подвижных народных играх для выбора вожака применяют забавные певалки — считалки, произносимые нараспев. Например:

Кто засмеется, губа задерется.

Раз, два, три, четыре, пять — с этих пор молчать!

Тот, кто первым засмеется или заговорит, становится вожаком. Итак, вожаки выбраны, участники разделены на команды, а значит, можно начинать игру.

### **СМОТРЕЛКИ (ДЕЛЕНИЕ НА ПАРЫ)**

Все стоят в кругу, лицом в круг. Игроки опускают голову вниз. По команде ведущего на «1-2-3» они поднимают головы и смотрят друг на друга в течение 30 секунд. По хлопку ведущего каждый должен подойти к тому, кто, по его мнению, желает сделать то же самое. Если они угадали желания другого, то образуется пара. А игра продолжается, пока все найдут свои половинки.

### **УЗНАЙ ПАРТНЕРА (ДЕЛЕНИЕ НА ПАРЫ)**

Ведущий берет на себя определяющую роль. Он пишет записки каждому члену большой группы, в которой дает задание каждому: выяснить разговором с другими свою вторую половину.

Записки приблизительно такого содержания: «Вы - труба, он (она) - дым», значит, у кого-то другого будет записка «Вы – дым, он (она) - труба», т.е. записки парные. В течение 5 минут методом «словесных баталий» люди находят своих партнеров и таким образом образуются пары.